

スーパーロボット大戦α外伝

解説書（かいせつしょ）

PlayStation

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10：00～17：00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 5~15ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 03148

CONTENTS

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット（持ち駒）を移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションロープレです。

各マップに定められた勝利条件（指令）を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のマップに進むことができます。そうしてマップクリアを重ね、最終マップまでたどり着くことがこのゲームの目的です。
しかもこの物語は、マルチストーリーになっているから、プレイヤーの行動や選択によって、その展開がガラリと変わってしまう。つまり、1度ゲームをクリアしても、プレイヤーの行動や選択を変えることで違った物語が楽しめる、とってもオトクなゲームなのです。

注意：ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

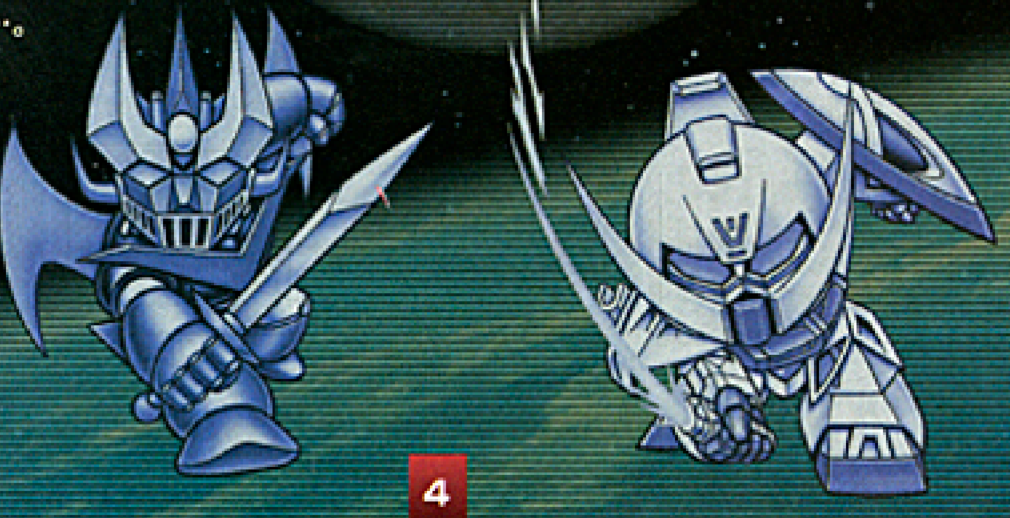
ストーリー

新西暦187年12月。

後にバルマー戦役と呼ばれることになる大戦終結から数ヶ月後。
人類を襲った未曾有の危機はＳＤＦ艦隊及びロンド・ベル隊の活躍によって払拭されたが、その代償はあまりにも大きかった。

バルマー戦役の最終作戦時、超重力崩壊によって発生した衝撃波は半年後に地球圏へ到達……。その影響はスペースコロニーの大半を損壊させ、地球上にも甚大な被害を及ぼすことになると予測された。

しかし、その情報はバルマー戦役後に地球連邦軍を掌握し、ＳＤＦやロンド・ベル隊を解体したティターンズによって隠され、多くの人々は真相を知らされていなかった……。



ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明します。各物語の舞台は、1つ1つに分かれた単独のマップで構成され、ゲーム進行の大まかな流れは次のようになっています。

シナリオデモ

舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明されます。



▼

マップ画面

物語の舞台となるマップ画面が出現します。



▼

出撃ユニットの選択

使えるユニットがたくさんある場合には、どれを出撃させるかを選択します。



▼

戦闘

自分のユニットを動かして戦闘開始。HP が少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。



▼

シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われます。



▼

インターミッション画面

ユニットの強化や乗り換えなど、次の戦いの準備をします。ゲームのセーブも忘れずに。



▼

次のマップのシナリオデモへ

基本操作の説明

ANALOG CONTROLLER
アナログコントローラ

このゲームでは基本的に「方向キー」「○ボタン」「×ボタン」「△ボタン」「□ボタン」の5つの各ボタンを使用します。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかり覚えておきましょう。



CONTROLLER
コントローラ

◎コントローラの操作もアナログコントローラと同じです。



A	方向キー	カーソルの移動、コマンド選択などに使用します。
B	○ボタン	コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出しなどに使用します。
C	×ボタン	選んだコマンドのキャンセル、 ミニウィンドウの呼び出しなどに使用します。
D	□ボタン	全体マップを表示します。 インターミッション時、ユニット能力画面から改造画面へショートカットします。
E	△ボタン	押しながら「方向キー」を操作すると、画面のカーソルが素早く移動します。
F	セレクトボタン	ソフトウェアリセット後に押し続けると、クイックコンティニューができます。
G	スタートボタン	押し続けるとシナリオデモのスキップ、戦闘マップ上で押すと部隊表を表示します。
H	L1、R1ボタン	まだ行動していない味方ユニットを選択します。 複数パイロットの精神コマンドを切り替えます。
I	L2、R2ボタン	敵ユニットを選択します。
J	左スティック	アナログモード時（LED点灯）のみカーソルの移動、コマンド選択などに使用できます。
K	右スティック	使用しません。
L	LED	アナログモード時：点灯／デジタルモード時：消灯

ソフトウェアリセット

「スタートボタン」「セレクトボタン」「L1、L2ボタン」「R1、R2ボタン」を同時に押すと、ゲームのリセットが手元で行えます。また、「セレクトボタン」を押したまま立ち上げるとクイックコンティニューができます。

◎このゲームは「アナログコントローラ（DUALSHOCK）」の振動機能に対応しています。アナログモード時（LED点灯）も、アナログモードOFF時（LED消灯）も同様に振動します。なお、戦闘マップ中の「システム」で振動のON／OFFが設定できます。

ゲームスタート！

本体にレーベル面が見えるようにディスクをセットしてください。電源を入れると、バンプレストの表記画面に続き、「スーパーロボット大戦α外伝」のタイトル画面が現れるので、いずれかのボタンを押してスタート画面へ進んでください。初めてゲームを行う場合はスタート画面で「START」を指定して○ボタンで決定してください。



■スタート画面の説明



START　：初めてゲームを行うときに選択します。

LOAD　：『インターミッション』画面からゲームを始めるときに選択します。

CONTINUE　：マップ攻略の途中からゲームを再開するときに選択します。

OPTION　：登場キャラクターやロボットのプロフィールを確認するときなどに選択します(P58参照)。

★「熟練度ポイント」について

このゲームには「熟練度」という特殊パラメータが設定してあります。これはプレイヤーのゲームに対する熟練度を表しており、戦闘マップ上のプレイヤーの行動によって上昇し、ゲームの難易度を調整する機能を持っています。

例えば、強い敵を撃墜したり、難しい作戦目的を達成したりすると熟練度は上昇し、戦闘マップの難易度が上がっていきます。逆に簡単なクリア方法を選ぶと熟練度は上昇せず、戦闘マップの難易度も低いままです。

つまり、上級者なら熟練度ポイントを上げて手ごたえのある敵と戦い、初心者ならば熟練度ポイントを上げずに、気軽にゲームをプレイすることができます。

この熟練度がゲーム中に影響する大まかな要素は以下の通りです。

●熟練度ポイントが高いと

・戦闘マップの難易度が上がる（同じ面でも敵の数が増えたりする）。
・隠しユニットが入手できる。
・特殊イベントが発生する。

●熟練度ポイントが低いと

・戦闘マップの難易度が下がる（同じ面でも敵の数が減ったりする）。
・資金、強化パーツが自動的に増える。

なお熟練度は、戦闘マップ上で○ボタンを押して呼び出すミニウィンドウやセーブ・ロード画面にて確認できます。このとき表示される熟練度アイコンは「易（やさしい）」「普（ふつう）」「難（むずかしい）」を表しています。



3種のコマンドについて

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類になります。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしますので、詳しくは各項の解説ページをご覧ください。

個別コマンド

→P29

移　動：ユニットを移動させるときに使用します。
精　神：精神コマンドを使うときに使用します。
能　力：ステータス画面を表示します。
待　機：ユニットを待機させます。
＊攻　撃：敵を攻撃するときに使用します。
＊変　形：ユニットを変形させるときに使用します。
＊発進／搭載：ユニットを発進または搭載させるときに使用します。
＊説　得：敵を説得するときに使用します。
＊地上／空中／地中／水中：ユニットを各場所に移動させます。
＊分　離：ユニットを分離させるときに使用します。
＊合　体：ユニットを合体させるときに使用します。
＊パーツ：強化パーツを使うときに使用します。
＊修　理：隣接したユニットのHPを回復させます。
＊補　給：隣接したユニットのＥＮと残弾を回復させます。



注意／＊印は、状況に応じて出現。

全体コマンド

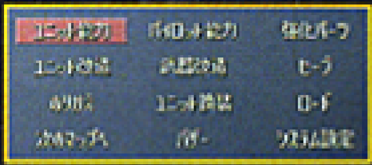
●P32

ターン終了	：ターンの終了時に使用します。
精神検索	：使える精神コマンドを確認できます。
部隊表	：ユニットの部隊表を表示します。
作戦目的	：各マップに与えられた目的を表示します。
システム	：ゲーム設定を変更できます。
セーブ	：コンティニューデータをセーブします。



インターミッションコマンド

●P44



ユニット能力	：ユニット一覧から能力を表示します。
パイロット能力	：パイロット一覧から能力を表示します。
強化パーツ	：ユニットに強化パーツを装備させます。
ユニット改造	：ユニット能力の強化を行います。
武器改造	：武器の攻撃力をアップします。
のりかえ	：パイロットを別のユニットに乗り換えさせます。
セーブ	：メモリーカードにデータをセーブします（P57参照）。
ロード	：メモリーカードからデータをロードします（P57参照）。
ユニット換装	：ユニットに専用の換装パーツを装備させます。
バザー	：強化パーツやユニットをブルーストーンを使って売買できます。
システム設定	：ゲームの設定を変更します。
次のマップへ	：次のマップへ進みます。

出撃メンバーの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、"アーガマ"等の母艦に積み込まれています。戦闘マップに入り、「出撃ユニットを選択してください」と表示された画面が現れたら、表の中から戦いに参加するユニットを選択し、戦艦から出撃させてください。

■出撃画面の説明



①リストをユニットの「HP順」で表示。
R1ボタンでパイロットの「HP順」「レベル順」に切り替わります。

②ユニットリストのページ数
（方向キーの左右でページの切り替えが可能）

③ユニット名

④ユニットのHP

⑤パイロット名

⑥パイロットのレベル

⑦出撃可能ユニット数

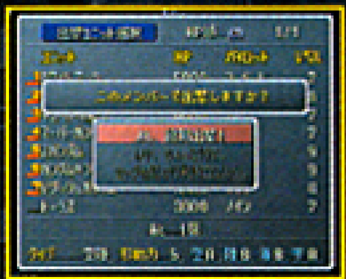
⑧選択ユニットのタイプ（移動タイプ、移動力、適応地形）

好みのユニットを方向キーで選択して○ボタンを押すと、ユニット名の横に赤いランプとマップ上での出撃位置番号が表示され、出撃ユニットの選択が行えます。間違えた場合は、再度○ボタンで赤ランプと出撃位置の取り消しを行ってください。
物語も最初の頃は、母艦に搭載しているユニットが少ないので全ユニットを出撃させることができますが、先に進むにつれ搭載ユニットも増えていきますので、各ユニットの特性を考慮した上で、出撃メンバーを選び抜いてください。

出撃時に上手なフォーメーションを組もう！

ユニット名横の出撃位置番号はマップ中での出撃位置番号と対応しています。つまり、この番号によって最初の出撃位置が選択できるということです。マップ中でのユニット出撃位置番号はスタートボタンを押し、「マップを見て作戦を立てよう」を選択することによって確認することができます。これをうまく活用すれば、移動力の低いユニットを敵ユニットから近い場所に出撃させたり、攻撃されたくないユニットを敵から遠ざけて出撃させたりすることができます。

フルメンバーで出撃しなくてもOK！



画面下部に表示されている出撃可能ユニット数が0になる前に、すでに指定したユニットのみで戦闘を展開したい場合はスタートボタンを押して「よし、総員出撃！」を選択してください。出撃ユニットが少ない分、苦しい戦いを強いられるかもしれませんが、パイロットの経験値を重点的に増やすには1つの良い方法となります。なお、このとき表示される「マップを見て作戦を立てよう」では、戦闘の舞台となるマップと味方ユニットの出撃位置をあらかじめ確認することができます。

戦闘マニュアル

各マップが表示されたら、プレイヤーとコンピュータが交互にユニットを移動させて戦闘を進めます。プレイヤーのユニットが全機破壊されたらゲームオーバーとなります。

[戦闘手順]

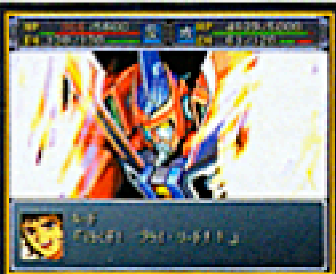
戦闘手順①

味方ユニットにカーソルを合わせて
『個別コマンド』を表示させ「移動」を行います。



戦闘手順②

『個別コマンド』に「攻撃」が表示されたら
敵にアタック！



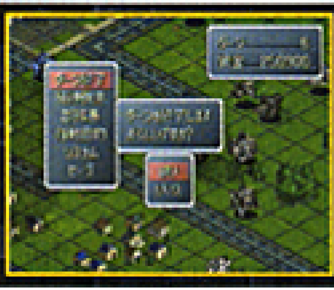
戦闘手順③

ユニットのHPが残り少なくなったら
いろいろな方法で回復させます。



戦闘手順④

味方ユニットの行動が終了したら
マップ上のユニットのいない場所で
「全体コマンド」を表示させ「ターン終了」。

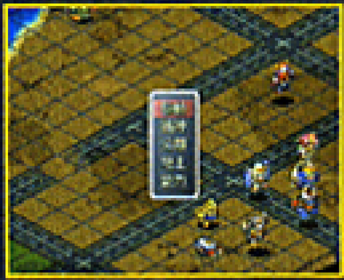


攻撃がコンピュータ側へ移ります。



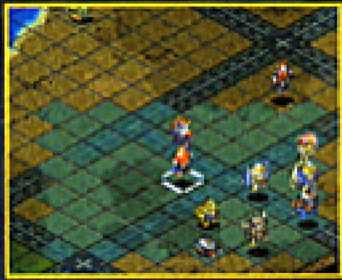
■戦闘の手順①

ユニットを「移動」させて有利な編隊を組む!



マップ上のカーソルを味方のユニットに合わせて○ボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された「個別コマンド」が現れます。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを好きな場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしましょう。

ユニットの移動方法



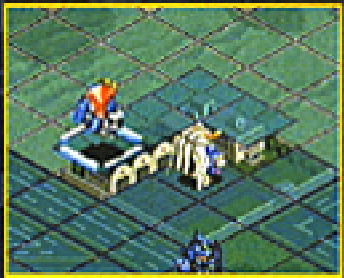
「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示されます。この移動範囲は、個々のユニットの性能やマップの地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に移動することができます。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定してください。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」で戦闘を仕掛けることも可能です。

敵ユニットの移動範囲を知る

敵ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その敵ユニットの移動可能範囲が表示されます。相手側に行動が移ったとき、どの程度敵が近づいてこられるかをここで確認しましょう。またこのとき○ボタンを押すと、その敵ユニットのHP等が確認できます。ただし、まだ1度も戦闘を交えていない場合は「?」が表示され、HP等が確認できません。必要ならば精神コマンドの「偵察（P54参照）」でチェックしましょう。すでに戦闘を交えた相手であれば、カーソルを合わせて×ボタンを押すと、敵のステータスが確認できます。また、HPが10000以上の敵は、HP表示が「?」で表示されています。

地上マップの高低差について

地上の戦闘マップには高低差があります。空中やビルの上、山の上など高い所から低い所にいる敵へ攻撃すると命中率が若干上がります。逆に低い所から高い所にいる敵を狙うと命中率が若干下がります。地上マップでは、味方と敵の高低差を把握しつつユニットの配置に注意して戦闘を進めましょう。

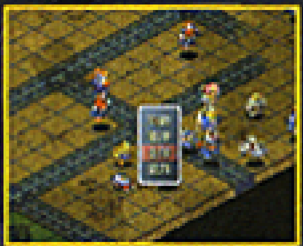


戦艦に「搭載」してもOK

移動範囲内に味方機を搭載できる母艦（アーガマ等）があれば、そこに移動させて搭載し、待機させておくこともできます。範囲内の戦艦にカーソルを合わせて○ボタンで搭載してください。搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができ、また、待機させておいたユニットは、ターン数に応じてHPやEN、または弾丸が回復・補充されます。ただし、「搭載」するとユニットの気力が10下がります。

合体可能なユニットもある

ユニットの中には、2台以上のユニットを合体させて、より高性能な1つのユニットに組み立てられるものもあります（ガンダムMk-Ⅱ+Gディフェンサー等）。合体可能なユニット同士を隣接させて○ボタンを押すと、2台以上のユニットを合体させることができます。





■戦闘の手順② 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が始まります。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行います。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできないので注意してください。なお、戦闘デモをOFFにすることもできます。

「攻撃」方法の3つのパターン

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の3通りがあります。

1.接近しての「攻撃」



『個別コマンド』の「移動」で、攻撃したい敵の隣についたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手を攻撃してください。ただし、このとき赤字で表示されている武器は使用できません。

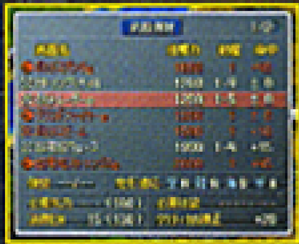


強力な武器にはENを消費するものが多く、使用できる弾数もあらかじめ決まっているものがあります。また、使用するために必要な特殊能力や必要気力等に制限がある場合があります。

2.離れての「攻撃」

射程距離2以上の武器を装備しているユニットは、その射程距離内であれば離れたまま敵を攻撃することができます。このとき『個別コマンド』に「攻撃」が表示されるので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定して○ボタンで攻撃しましょう。なお、こうした"飛び道具"は、一部を除いて基本的に「移動」したあとは使用できません。





移動後でも使用できる武器には Ⓟ と表示。

★命中率の射程補正について

射程2以上の武器で敵を攻撃するとき、敵に近づけば近づくほど命中率と攻撃力が若干上がります。敵との間合いを考えつつ、戦闘を有利に進めましょう。

3.マップ上での「攻撃」

ユニットが、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに"MAP"と表示。ハイパーメガ粒子砲等）を持っていれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができます。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されるので、撃ちたい方向を指定して○ボタンを押しましょう。
ただし、その攻撃範囲内に味方ユニットがいると一緒にダメージを受けてしまいます（ユニットのレベルが高ければ、こうした攻撃を回避することもできます）。

攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、カラーで表示されている範囲内のユニット全部に影響を与えます。
ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もあります。



攻撃内容を確認しよう

攻撃の準備を済ませると、画面に自分側と相手側のいろいろな現状データが記載されたウィンドウが現れます。このあと「戦闘開始」を指定し○ボタンで実際の攻撃が行われますが、もし命中率が低いなど、その攻撃に不安があったら×ボタンでコマンドをキャンセルし、攻撃の指定を改めてやり直すことができます。

"反撃"について

敵から先に攻撃を受けた場合、ユニットは"反撃"を行います。この"反撃"は基本的に、コンピュータが自動的に判断し決定しますが、プレイヤーは武器を変更したり、防御や回避といった行動を選択することもできます。



攻撃・反撃内容確認画面の見方

内容確認画面は、攻撃時も反撃時も同じです。攻撃側には画面上部に 攻 マーク、反撃側には 反 マークが付きます。また反撃時、相手まで届く武器が無い場合は ✕ マークとなります。



- 相手のＨＰ
- 相手のＥＮ
- 相手のユニット名
- 相手のパイロット名／レベル
- 相手が反撃に使用する武器名
- 相手パイロットの気力
- 相手が反撃に使用する武器の命中率
- 相手を援護するユニットがいる場合に表示

※未戦闘の場合は「？」が表示。

- 自分のＨＰ
- 自分のＥＮ
- ユニット名
- パイロット名／レベル
- 使用する武器名
- そのパイロットの気力
- その武器を使用した場合の命中率
- 自分を援護するユニットがいる場合に表示

- 戦闘開始：指定した攻撃方法で敵ユニットを攻撃します。
- 行動設定：「反撃」「防御」「回避」の中から選択できます。「反撃」を選択した際は、使用する武器を指定してください。なお、行動設定は攻撃時には選択できません。
- 援護設定：隣りに援護可能なユニットがいれば、援護の設定が行えます。
- 戦闘デモ：戦闘デモの表示／非表示が設定できます。

援護行動システムについて

特殊技能「援護」を持つパイロットが搭乗するユニットが一定の条件を満たして隣接している場合に限り、戦闘時に援護攻撃と援護防御が発動することがあります。つまり「陣形」が一層重要な役割をもつことになるのです。ここでは援護攻撃の簡単な流れのみ紹介していますが、援護防御も基本的には同じ流れとなります（詳しくは次ページを参照ください）。

●援護攻撃の流れ



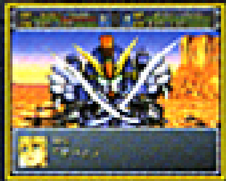
マップ上に、未行動のコン・バトラーVと未行動のガンダムサンドロックカスタムが隣接しています（ガンダムサンドロックカスタムのパイロット、カトルは「援護」技能を持っています）。



コン・バトラーVの攻撃データウィンドウにある「援」マーク横にユニット名が出現。これは援護攻撃の発動条件が整った証です。



まずは通常の戦闘時と同じく、コン・バトラーVが敵を攻撃。



敵の攻撃が終わると、ガンダムサンドロックカスタムが入れ替わるように入り攻撃をしかけます。

援護攻撃について

攻撃時に発生する特殊攻撃で、隣接する味方ユニットが続いて攻撃を仕掛けます（つまり攻撃が2回行われます）。ただし、以下の発動条件を満たしていなければなりません。

●援護攻撃の発動条件

①隣接したユニットに特殊能力「援護」を持つパイロットが搭乗している。

②援護されるユニットと同じ地形に進入可能であること（空の味方を援護するには、飛行可能なユニットでなければならない）。

③援護するユニットが未行動であること（Eマークが付いていない）。

④援護するユニットの援護回数（援護レベル数が該当）が同ターン内で残っていること。

⑤援護するユニットの武器が目標の敵に使用できること。

援護防御について

反撃時に発生する特殊防御で、隣接する味方ユニットが狙われたユニットの代わりにダメージを受けます（つまり援護されたユニットはノーダメージで反撃します）。ただし、以下の発動条件を満たしていなければなりません。

●援護防御の発動条件

①隣接したユニットに特殊能力「援護」を持つパイロットが搭乗している。

②援護されるユニットと同じ地形に進入可能であること（空の味方を援護するには、飛行可能なユニットでなければならない）。

③援護するユニットの援護回数（援護レベル数が該当）が同ターン内で残っていること。

④援護されるユニットが回避を失敗したとき（成功した場合、援護防御は発動しない）。

⑤援護するユニットが、代わりにダメージを受けたときに破壊されないこと（破壊されてしまう場合、援護防御は発動しない）。

援護行動時の詳細

●援護行動での精神コマンド

援護行動システムにおいて、援護するユニットは「必中」「集中」「鉄壁」「狙撃」以外の『精神コマンド』の効果を発揮することはできません。つまり「熱血」や「ひらめき」をかけておいても援護ではその効果は発動されません。ただし、援護防御時、「切り払い」「シールド」等の『特殊能力』は発動します。

●援護行動での経験値

援護攻撃で得た経験値は、全て援護されたユニットに入り、援護したユニットには入りません。

●援護行動の優先順位

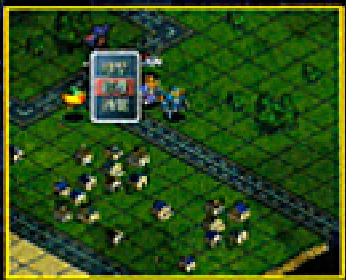
援護条件を満たしたユニットが複数隣接する場合は、効果の最も高いユニットが優先されます。この効果の高いユニットとは、援護攻撃時ならより高威力の援護ができるユニット、援護防御時ならより防御力の高いユニットが選ばれます。



■戦闘の手順③ 危なくなったらHPを回復させろ!

ＨＰが0になる前に、その回復を試みるのは戦闘の鉄則です。マップ上でカーソルをユニットに合わせてXボタンを押すと、残りＨＰなどが表示されたウィンドウが開くので、そこで確認を行います。なお、ＨＰを回復させるには次の4つの方法があります。

修理機能を備えたユニットに回復させてもらう



"メタス"など特定のユニットには、味方のＨＰをある程度回復させる修理装置が備えられています。修理したいユニットに隣接し、武器の中から「修理装置」を選んで回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットに乗っているパイロットのレベルが高いほど大きくなります。

"精神"パワーで回復させる

ユニットに乗っているパイロットが、ＨＰ回復の精神コマンドを持っている場合、その力に応じて回復させることができます（P29参照）。



母艦に搭載して回復させる

近くにユニットを搭載させることができる母艦があれば、ここに一時避難して待機したターン数に応じてＨＰが回復します。また、ＥＮや残弾の補給もできます。ただし、一度搭載すると気力が10下がります。

“街”や“基地”などで回復させる

マップ上にある街や基地などにユニットがいる場合、1ターンごとにＨＰ・ＥＮが10～30%ずつ回復します。



★ＥＮや残弾を補給できるユニットもある!

ユニットの中には、味方のＥＮや残弾を補給するユニット（ボスボロット等）も揃っています。こうしたユニットをうまく活用して、戦闘を優位に進めましょう。なお、補給された方のユニットのパイロットは気力が10下がります。

■戦闘の手順④

全ての行動が終了したら「ターン終了」

プレイヤー側の行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所で○ボタンを押してください。「全体コマンド」が表示されるので、「ターン終了」を選択します。こうした行動命令は、必ずしも全ユニットに与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいても構いません。こうしてプレイヤー → コンピュータと交互にターンが繰り返されて戦闘は展開します。各マップの目的を達成すると、マップクリアとなります。



個別コマンド活用術

“戦闘マニュアル”で説明した『個別コマンド』には、特定ユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れます。これをどう活用するかが、このゲームの大きなポイントといえるでしょう。

■「精神」パワーを使いこなせ!



「精神」コマンドは、ロープレでいう“魔法”のようなもの。多様な種類があり（P54～55参照）、使えばそれだけの精神エネルギーを消費します。キャラクターのレベルが上がることで使える種類も多くなり、戦術的には重要なファクターとなります。なお、1ユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合は、最初に誰のコマンドを使うかを選択してください。

■ユニットの特性を変える「変形」



「変形」が可能なユニットは、飛行形態では移動力が、人型形態では戦闘能力が優れています。このコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができます。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるというように、「変形」によって基本性能を大きく変えることです。マップの種類や行動する地形によって自由に使い分けてください。

■「能力」で各ステータスを確認

「能力」コマンドを選択すると、そのユニットの性能、装備している武器の性能、操縦パイロットの能力が詳しく確認できます（P35参照）。

■うまくいけば敵を「説得」することも…

敵と隣接したときの『個別コマンド』に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがあります。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンドです。説得するとその敵が仲間に入ってくれることもあり、シナリオの展開もガラリと変化します。それまでの物語の展開を考え、誰に誰を説得させるのが良いかを判断しましょう。

■地・空・水で活躍するユニット



空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現し、どこで活動するのかを自由に選択することができます。活動場所を変更すると、ユニットの性能に応じて移動できる範囲などが変化します。

●「地中」にいるユニットは、攻撃されることはありませんが、こちらから攻撃することもできません。「空中」にいるユニットは、地形効果（命中率、防御力の増減）の影響を受けません。ただし、回復可能な場所にいるときはその効果を受けられます。

■ユニットの「合体・分離システム」について



個別コマンド「合体」は複数のユニットを合体させて、1つの強力なユニットを組み立てるもの。逆に「分離」というコマンドは、そのユニットをバラバラにして単独行動を取らせるものです。合体したままではなく、分離して戦闘した方が有利な場合もあるので、状況に応じて色々な戦闘パターンを考えてみましょう。なお、分離後のユニットは以下のような特性を持っています。

●ユニットの運動性が上がる

分離後のユニットは運動性が大幅にアップし、回避率が上がります。弱くて数の多い敵と戦闘するときは分離した方が有利な場合もあります。

●ユニットの移動力が上がる

"ホバーパイルダー"や"ブレーンコンドル""コアファイター"などコクピット分離型のユニットは分離前の機体より移動力と運動性が上がります。特定の作戦目的（何ターンまでに脱出せよ等）で有利です。なお、これらのユニットは一度分離すると元には戻れないので注意が必要です。

■「パーツ」で強化パーツを使用



各ユニットは1～4種類までの"強化パーツ"が装備でき（P56参照）、その中には、マップ上で使用できるものもあります。「パーツ」コマンドが現れたら、必要に応じて使用しましょう。

全体コマンドの使い方

マップ上、ユニットのいない場所で○ボタンを押すと現れる「全体コマンド」は、ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドで、合計6種類。それぞれの役割をしっかり覚えておきましょう。

ターン終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点で、このコマンドを選択すると、ターンがコンピュータ側に移ります。

精神検索



現在、仲間が使える"精神"コマンドの一覧表を表示します。特定のコマンドを指定すると、それを使えるキャラクターの名前が表示され、キャラクターを指定するとその現在位置にカーソルが移動します。



部隊表

現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、残りＨＰ、またはレベル、気力の高い順番で表示（切り替えはR1ボタン）します。特定のユニットを選んで○ボタンを押すと、その現在位置にカーソルが移動します。なお、L1ボタンでユニット情報とパイロット情報の切り替えができ、スタートボタンで敵・味方の切り替えができます。



E：すでに行動を終了させたユニット。

作戦目的

そのマップ上で与えられた目的が確認できます。目的はマップの攻略途中に変更されることもあります。定期的にチェックしましょう。

システム

プレイヤーの好みに応じて、各ゲームシステムの設定変更が行えます。

●グリッド表示　ON／OFF

戦闘マップ画面に区切り（スクエア＝移動範囲を示す四角いマス）を表示する／しないを選択できます。

●サウンド　ステレオ／モノラル

サウンドをステレオで出力するか、モノラルで出力するかを選択できます。

●戦闘BGM設定　固定／切り換え

戦闘デモ終了時にBGMを切り換える／切り換えないを選択できます。

●バイブレーション　ON／OFF

アナログコントローラ使用時、戦闘・イベントなどで振動する／しないを選択できます。

●カーソル移動方式　マップ／画面

戦闘マップでのカーソル移動タイプを2タイプから選択できます。

セーブ

マップ攻略の途中でゲームをセーブします。ここでセーブしたデータは、スタート画面のコンティニューで使用することができます。

ステータス画面の説明

『個別コマンド』の「能力」を選択すると、全体的なステータス画面が表示され、さらに上部のコマンドを選択することで、ユニット・パイロット・武器性能の詳しい情報を確認することができます。各ステータス画面には重要な情報が示されているので、ここでキッチリとチェックしましょう。

全体的能力画面





ユニット能力画面



武器性能画面



パイロット能力画面

ユニット能力



①**ユニットの名前**
②**修理費／**ユニットが破壊されたときにかかる修理代。
③**ＨＰ／**（現在のＨＰ／最大ＨＰ）ユニットのＨＰ。これが0になると破壊されます。
④**ＥＮ／**（現在のＥＮ／最大ＥＮ）ユニットのＥＮ。これが0になるとＥＮを必要とする行動がとれなくなります。毎ターン、少しずつ回復します。

⑤**タイプ／**そのユニットの性能タイプを表します。陸／空／空陸／水陸／陸地中など多様なタイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮します。
⑥**移動力／**マップ上での移動能力を示します。
⑦**運動性／**ユニットの機動力を表します。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率が上がります。
⑧**装甲／**ユニットの防御力を示します。数値が

高ければ、それだけがんじょうということです。

⑨限界／ユニットの反応の限界を示す数値です。この数値までしか、パイロットの能力は発揮されません。

⑩サイズ／ユニットの大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなります。

⑪装備した強化パーツ／（P56参照）

⑫特殊能力／特殊能力を備えたユニットに応じて「ビームコート」「Ｉフィールド」「分身」「ＨＰ回復」「変形／合体／分離」等の表示があり、その内容は下の表のようになります。また、強化パーツによって追加される能力もあります。

⑬アイコン／


剣・サーベルの武器を持っていることを示し、乗っているパイロットが特殊技能「切り払い」を持っていれば、実弾兵器を切り払ってダメージを0にする場合があります。


盾・シールドを持っていることを示し、乗っているパイロットが特殊技能「シールド防御」を持っていれば、盾防御を行う場合があります。

⑭地形／ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示します。A～Eの5段階で、Aが最も適応しています。

「ビームコート」	：弱いビーム攻撃を無力化します。
「Ｉフィールド」	：普通程度のビーム攻撃を無力化します。
「マジンパワー」	：パイロットの気力が一定以上になると発動し、攻撃力が上がります。
「ピンポイントバリア」	：一定以下のあらゆる攻撃を無効化します。
「分　身」	：分身して敵の攻撃を回避します。成功確率は2分の1で、"パイロットの気力"が130以上になると発動されます。
「ＨＰ回復」	：毎ターンごとにＨＰが一定割合回復します。
「変形/合体/分離」	：変形／合体／分離可能なユニットに表示されます。

※ビーム兵器には、武器リストにⒷと表示。

武器性能



武器性能　1/1

①武器名	②攻撃力	③射程	④命中
ブラスター	1800	1~3	+30
コスモワインダー	2000	1~4	+25
ブライクロー	2300	1	+40
ブライスピア	2800	1~3	+35
ブライソードビーム	3000	1~6	+30
ブライソード	3800	1	±0
ブライカノン	4000	2~7	±0

⑤弾数 --/--　⑥地形適応 空B 陸B 海- 宇A
⑦必要気力 ---（100）　⑨必要技能 ---------
⑧消費EN 5（120）　⑩クリティカル補正 +10

①装備している武器名／

= 射撃用兵器。

= 格闘用兵器。

Ⓑ = ビーム兵器。

Ⓟ = 移動後でも使用可能な兵器。

MAP = マップ上で使用するマップ兵器。

②攻撃力／その武器を使った場合の攻撃力を示します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

③射程／その武器の射程距離を示します。数字は、最低射程と最高射程を表します。

④命中／その武器を使った場合の命中率への修正値を表します。

⑤弾数／（現在の残弾数／最大装弾数）

⑥地形適応／その武器の、各地形での効果を表します。AからCまでのランクがあり、横線で表記されているものは、その地形に対しては使えません。

⑦必要気力／武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を表します（カッコ内は現在の気力）。

⑧消費ＥＮ／武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費ＥＮを表します（カッコ内は現在のＥＮ）。

⑨必要技能／武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものがあり、その必要技能を表します。

⑩クリティカル補正／その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表します。数値が高くなるほど確率が上がります。



パイロット能力



①パイロット名

②気力／そのパイロットの気力を示します。150から50までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります。敵を倒したときや味方が敵を倒したとき、ダメージを受けたときに増加し、補給を受けたときなどに減少します。また、イベントによっても増減し、味方が倒されたときはパイロットの性格によってその増減が変わります。なお、この数値が一定以上でないと使えない武器もあります。

③レベル／現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことにより上昇します。

④経験値／戦闘で得ることができ、一定数たまるとレベルアップします。

⑤次のレベルまで必要な経験値／次のレベルに必要な経験値。

⑥**格闘**／格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑦**射撃**／射撃（遠距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑧**防御**／パイロットの防御力。数値が高くなるほど受けるダメージが少なくなります。

⑨**技量**／パイロットの操縦技能。数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなります。精神コマンドの「てかげん」にも関係します。

⑩**回避**／パイロットの回避能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなります。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示します。

⑪**命中**／パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなります。

⑫**精神コマンド**／現在使える精神コマンド。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていきます。

⑬**精神ポイント**／［現在のポイント／最大ポイント］パイロットが持っている精神ポイントを表します。精神コマンドを使うことにより、その数値は減り、レベルが上がることで上昇します。

⑭**特殊技能**／戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能。レベルアップで覚えることも（P42参照）。


「エースパイロット」になると点灯し、出撃時の気力が一定数値上がります。

⑮**地形**／パイロットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかをA～Eの5段階で表します。

⑯**撃墜数**／戦闘で撃墜した敵ユニットの数を表示。一定数を撃墜すると「エースパイロット」になります。

特殊技能

「ニュータイプ」	ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。命中率と回避率に若干の補正がかかります。
「強化人間」	ガンダム系パイロットに限定された技能で、効果は"ニュータイプ"とほぼ同じ。
「指揮官」	この技能を持つパイロットの周囲にいる味方は、命中率と回避率が上昇します。ただし、距離によって効果は変動します。
「念動力」	念動力を持っているパイロットの技能。命中率と回避率に若干の補正がかかります。
「野生化」	パイロットの気力が一定値を上回ると発動し、攻撃力が上がります。
「シールド防御」	シールドを持っているユニットに搭乗している場合、レベルに応じてシールド防御を行い、ダメージを半分に減少します。
「援護」	隣接した味方ユニットに援護行動を行う技能。
「切り払い」	ビームサーベルや剣などを持つユニットに搭乗している場合、レベルに応じて実弾兵器を切り払い、ダメージを0にします。

注意！「回避」の数値が赤く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示しています。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして充分能力を発揮させるようにしましょう。

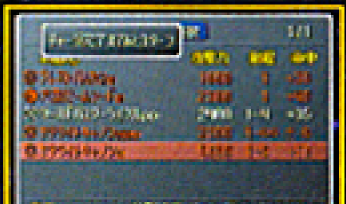
●パイロットの能力の向上について

パイロットは敵を倒して経験値を積み、レベルアップすれば能力値が上がりますが、これ以外にも戦いの経過によって技能を向上させることができます。例えば多くの敵を射撃武器で倒したパイロットは「射撃」の能力が伸びやすくなります。

サテライトキャノン

サテライトキャノンは「ガンダムX」に関する特殊システムです。この兵器を使用するには、月からのマイクロウェーブを受信する必要があるため、そのマップに月が出ている事が条件となります。月が出ているかどうかはマップ上で○ボタンを押すと表示されるミニウィンドウで確認できます。
また、この武器はすぐには使用できず、一定ターンの間チャージが必要となります。チャージに必要なターン数は武器リストで「サテライトキャノン」にカーソルを合わせると表示されます。
なお、「サテライトキャノン」には通常兵器版とMAP兵器版がありますが、これは同じ武器を2種類の使用法で使っているためで、どちらか片方を使用すると、両方ともチャージしなおさなければならなくなりますので御注意ください。







インターミッションでパワーアップ！

マップをクリアしたあと現れる『インターミッション』画面は、ユニットをパワーアップする格好のチャンスです。先の戦闘で稼いだお金で、ユニットの強化を行いましょう。

■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的にユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの能力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮します。そのため、ユニット全体の能力をアップするにはユニットや武器性能のパワーアップとパイロットのレベルアップが必要です。

■「ユニット改造」で能力アップ



『インターミッション』画面で「ユニット改造」を選択すると、ユニットのリストが現れます。方向キーでパワーアップしたいユニットにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。能力アップできる項目は「HP」「EN」「運動性（機体の回避率）」「装甲（防御力）」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造費用がかかります。能力アップしたい項目を方向キーの上下で選び（複数選択可能）、改造段階を方向キーの左右で設定して○ボタンを押してください。お金がないと、もちろん改造はできません。

■「武器改造」で攻撃力アップ



「武器改造」も同じ要領で改造できます。ただし、武器の改造はそのユニットが持っている全ての武器の攻撃力が上昇するので注意してください。合体・変形・分離の機能を持つユニットは、それぞれの形態の武器も攻撃力が上昇します（一部例外あり）。なお、こうした改造は段階が上がると費用もそれだけ多くかかります。

■ステータスの確認法

『インターミッション』画面では、ユニット、パイロットそれぞれ別々に各ステータスが確認できます。方向キーでどちらかを最初に選択し、確認したいユニットやパイロットを選択して○ボタンを押してください。なお、ユニットを方向キーで指定したあと○ボタンを押すと、そのユニットが装備している武器の性能が表示されます（各能力画面の詳しい説明は、P35参照）。また、L1・R1ボタンで次のユニットやパイロットのステータスを見ることができます。

「ユニット能力」からのショートカットもできる！

インターミッション画面の「ユニット能力」でユニット能力や武器能力の確認中に□ボタンを押すと、改造画面へショートカットすることができます。

■「のりかえ」でオリジナル部隊を編成

「のりかえ」は、ユニットに乗っているパイロットを組み替え、好みに合わせたオリジナル編隊を作るコマンドです。ただし、乗り換え可能なパイロットには、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系があります。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもあるので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行いましょう。



「のりかえ」の手順

「のりかえ」を選択したら、乗り換え希望のパイロットを方向キーの上下で選択して○ボタンを押してください。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れるので、希望のユニットを方向キーで選択して○ボタンを押します。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合せ能力」画面が表示されるので、それをよく確認し、特に問題がないと思ったら再度○ボタンを押し、乗り換えを完了します。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させてください。



■「バザー」でオリジナル部隊を編成

「バザー」では戦闘で得たブルーストーンを使い、ユニットや強化パーツの売買が行えます。

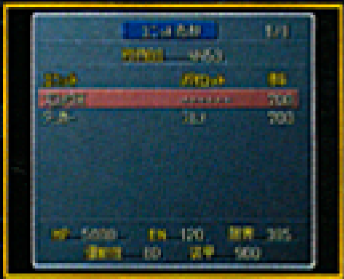
「ユニット購入」と「強化パーツ購入」の手順

リストから好きなユニット又は強化パーツを選択し○ボタンで決定してください。ユニット購入ではその後、ユニット能力画面が表示されるので、気に入ったら○ボタンを押してください。ブルーストーンが不足している場合は当然購入できません。



「ユニット売却」と「強化パーツ売却」の手順

ユニットや強化パーツは、売却することで「ブルーストーン」と交換することができます。リストから売却するユニット又は強化パーツを選択すると売値が表示されるので、その額でよろしければ○ボタンで決定してください。



◎なお、「バザー」はストーリーの都合上、選択できない場合があります。

■「強化パーツ」で能力強化



強化パーツは、ユニットの能力を強化するアイテムで、イベントや特定の敵を倒すことによって手に入れることができます。各ユニットは、この強化パーツを1～4個まで取り付けることができるので、入手したらこのコマンドでさっそく装備しましょう（P56参照）。

■「ユニット換装」について

ユニットによってはいくつかの専用パーツを持っており、そのパーツを取り付けることによって出撃時の形態を変えることができます。これらの形態はユニット能力や武器に一長一短がありますので、使用目的に合わせて選択してください。

例）「V2ガンダム」

ユニット「V2ガンダム」は専用の換装パーツ「アサルトパーツ」、「バスターパーツ」によって「V2アサルトガンダム」「V2バスターガンダム」「V2アサルトバスターガンダム」という3形態をとることができます。ユニット換装の方法はインターミッション画面で「ユニット換装」にカーソルを合わせ、○ボタンを押します。するとユニット換装画面が現れ、そこで換装するパーツを選び、出撃時の形態を決定できます。

■「システム」について

ゲーム中のシステム設定を行うことができます。P34を参照ください。

■「セーブ」について

P57を参照ください。

■「ロード」について

P57を参照ください。

■全ての準備が終わったら「次のマップへ」

『インターミッション』画面でユニットの性能強化を図ったら、さっそく「次のマップへ」進みましょう。その前に「セーブ」で、それまで行った全てのデータを記録しておくことも忘れないようにしましょう。なお、物語が始まると、次の行動ルートを自分で選択しなければならないケースも出てきます。そのようなときは、メッセージウィンドウ内の選択肢から好きな行動を選び、○ボタンで決定してください。



破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、戦闘終了後に修理して復活されます。ただし、そのためにかかる修理費はしっかり取られ、高性能なユニットほどお金がかかります。ユニットは、破壊されないに越したことはないのです。

物語が進むと新しい武器も手に入る

パイロットは、戦闘で経験値を増やすとレベルアップし、全体の能力が向上します。さらに、ステージが進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってきます。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、方向キーの左右で新しいリストが出現するようになります。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの能力やユニットのENが大量に必要となることが多いので注意してください。またミサイルなど、実弾を使う武器については、ある一定の装弾数が決まっているので、常に全体のバランスを考えながら、優位に戦闘を進めましょう。

地形について

地上や宇宙など、ステージが進むにつれプレイヤーはいろいろな場所での戦闘を行うことになります。それぞれのマップには山や海といったさまざまな地形が存在するので、こうした場所をどう活用していくのかも戦術の１つです。

■地形によって決まる移動範囲



それぞれの地形には消費移動力というものが設定されています。ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められます。また、それぞれのユニットには特有のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型等）があり、それによって進入できる地域も限定されます。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙では極端に戦力ダウンするといったことも多々あります。こうした特徴は、ステータス画面で確認できます。また、「変形」できるユニットは、こうした環境変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていくと良いでしょう。

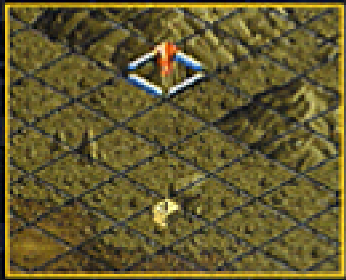
■Xボタンで地形確認

方向キーでマップ上の地形にカーソルを合わせてXボタンを押すと、その地域の状態・名称などを確認することができます。同時に表示される"防御""命中"は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表しています。

名称	1ターンごとの回復率	
	（HP）	（EN）
街	0%	10%
コロニー・月面都市	10%	10%
宇宙要塞	10%	10%
エネルギータンク	20%	10%
基地・各研究所	20%	20%

■敵より先にゲットしたいコンテナ

戦闘マップには時として「コンテナ」が置いてある場合があります。この「コンテナ」上にユニットを移動させ行動を終了させると、強化パーツやブルーストーンなどが入手できます。ただし、敵ユニットに先を越されることもあります。





精神コマンド一覧

精神コマンドの消費ポイントは、使用時に確認することができます。精神コマンドはこのほかにもあるので、残りは自分で発見しましょう。

名称	効力
偵察	相手のステータスを偵察して調べる
狙撃	マップ兵器および射程１以外の武器の射程を2増やす
努力	1回だけ戦闘で得られる経験値が2倍になる
集中	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ
ひらめき	回避率が１回だけ100%になる
自爆	自爆し、隣接ユニット（味方含む）にHP分のダメージを与える
必中	命中率が1ターンの間100%になる
根性	最大ＨＰの30%回復
脱力	指定したユニットの気力を10ポイント下げる
信頼	指定したユニットのHPを2000回復
熱血	命中すれば、一度だけ与えるダメージが2倍になる
隠れ身	1ターンの間、敵からの攻撃を受けない

名　称	効　力
鉄　壁	1ターンの間、ダメージが1／4になる
幸　運	1回だけ敵を倒して得られるお金が2倍になる
ド根性	自分のHPを完全回復させる
気　合	気力を10ポイントアップさせる
魂	命中すれば、一度だけ敵に与えるダメージが2.5倍になる
激　励	隣接した味方ユニットの気力を10ポイントアップさせる
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分になる
てかげん	自分より技量の低い敵を倒さずHPを10だけ残す
再　動	指定した行動済みのユニットを再び行動可能にする
友　情	味方全員のHPを半分回復させる
愛	味方全員のHPを完全回復させる

強化パーツリスト

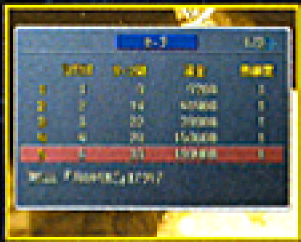
ユニットに取り付け可能な主な強化パーツをここで紹介します。残りは自分で探してみましょう。なお、強化パーツはイベントや特定の敵を倒したときに手に入れることができます。

ブースター	「移動力」を1ポイントアップさせる
メガブースター	「移動力」を2ポイントアップさせる
サイコフレーム	「運動性」を20ポイント、「限界反応」を30ポイントアップさせる
高性能レーダー	マップ兵器と射程１の武器以外、射程＋1になる
リペアキット	「HP」を全回復させる（使い捨て）



ゲームのセーブとロード方法

別売りのメモリーカードを使えば、ゲームのセーブデータを残すことができます。
その際、ゲームデータは、システムデータ（4ブロック）とシナリオデータ（1ブロック）で構成されます。"プレイステーション" 本体のメモリーカード差込口1に、メモリーカード（別売り）を差し込んでから、電源を入れます（差込口2は使用しません）。インターミッション画面（P49参照）の「セーブ」コマンドを選択すると、クリアしたシナリオデータをメモリーカード1枚につき最大11カ所まで残すことができます。ただし、メモリーカードの残りブロックが少ない場合は、残せるデータも少なくなります。



セーブデータの続きは、タイトル画面やインターミッション画面の「ロード」で各シナリオの頭から再開できます。また、戦闘マップでのプレイ中にゲームを中断したい場合は『全体コマンド』の「セーブ」を選んでください。そこまでの内容を1カ所だけ記録することができ、続きはタイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと再開できます。
また、メモリーカードに「スーパーロボット大戦α外伝」のデータがひとつも入っていない場合、『システムデータが見つかりません。作成しますか？』と聞いてくるので『はい』を選択してください。この場合はメモリーカードの記録用ブロックを4つ使用します。

■メモリーカードのデータを消去するには？

"プレイステーション" 本体の取扱説明書をご覧ください。

オプションメニューの説明

スタート画面で現れる「オプション」を選択すると、次の事柄が実行できます。

サウンドセレクト

このゲームに使用されている音楽を聞くことができます。画面下の「▮◀◀」「▶▶▮」で選曲ができ、「▶」で音楽がスタートします。

キャラクター事典

物語に登場するキャラクター（パイロット）のプロフィールが確認できます。方向キーの左右でページ送りができ、○ボタンで各プロフィール画面を表示します。リストはL1・R1ボタンで次々と見ることができます。なお、事典の完成度はパーセンテージで表示されます。また特定のキャラクターは□ボタンを押すと各セリフをしゃべります。

ロボット大図鑑

物語で遭遇したロボット（ユニット）のプロフィールが確認できます。方向キーの左右でページ送りができ、○ボタンで各プロフィール画面を表示します。リストはL1・R1ボタンで次々と見ることができます。なお、図鑑の完成度はパーセンテージで表示されます。

デモセレクト

一度見たデモは、ここで再生可能となります。

カラオケモード

曲目を選んで○ボタンを押すと演奏がスタートします。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の『取扱説明書』「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081　東京都台東区駒形1-4-8

電話番号：03-3847-6666

営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

Produced by 株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 03148